

Insegnare con... *Felicamente*

Relatori:

Fabio Geda

Irene Gualdo

INSEGNARE

Italiano
Storia
Geografia

Scuola Secondaria di 1° Grado

Felicamente

L'antologia per leggere, scrivere e pensare



I percorsi letterari: genere e tema

PERCORSO 4

Il fantasy, tra sfide e ostacoli da superare

Ogni grande storia inizia quando qualcuno o qualcosa chiama all'azione: una lettera, una missione, una creatura straordinaria, un portale segreto, un oggetto magico. Nelle storie **fantasy** non c'è spazio per l'incredulità: tutto è possibile nei **mondi immaginari** popolati da **creature strane e fantastiche** dove la **magia** e il **sopranaturale** sono la norma. Una cosa accomuna tutti questi racconti: i protagonisti alla fine non sono più gli stessi.

UNITÀ 4
Il fantasy

IL GENERE

Lisa Trevis
Lemony Snicket
Cristina Scappellato
Maurizio Caracciolo
J.K. Rowling
Philip Pullman
David Almond
Sally Rabadan

UDA 4
Le sfide del crescere

IL TEMI

Fabrizio Gatti
Silvia Vecchiotti, Susanna
Giallombardo
Luigi Malerba
Ben MacLennan
Karin e Alison McMillan
Kathleen Gibson
Angela Neri
Elisa Ricci, Simona Strada
Bianca Neri
Arianna Pizzini
Jasper Fforde

IL RITO
I testi fantasy e protagonisti e le protagoniste partono per **mondi incantati** e vivono **esperienze incredibili**, ma in fondo c'è il vero viaggio, il più importante, e sempre quello interiore: all'inizio hanno mille dubbi e paure, alla fine trovano il coraggio di affrontare tutto quello che incontreranno. Proprio come nel mondo reale, **crescere è un'avventura** piena di sfide e ostacoli ma anche di scoperte e traguardi.

Ti va di lasciarti andare alla fantasia? Immergiti nel mondo del fantasy!

Unità 4
Il fantasy

IL GENERE

UNIMAGINARE PER INIZIARE
Ritagliare una delle figure illustrate! Quale storia ti fa venire in mente? Raccontala oralmente.

UDA 4
Le sfide del crescere

IL TEMI

UNIMAGINARE PER INIZIARE
Che cosa ti fa venire in mente la maglietta indossata da questa ragazza? Se dovessi disegnare il tuo percorso di crescita, come lo rappresenterei?

Le aperture dei generi e dei temi

The image displays two book covers and two callout boxes. The left book cover is titled 'Unità 4 Il fantasy' and features a fantasy illustration of a dragon and a wizard. The right book cover is titled 'UDA 4 Le sfide del crescere' and features a cartoon illustration of a girl in a helmet. Two callout boxes, each titled 'UN'IMMAGINE PER INIZIARE', provide prompts for discussion. Green arrows connect the callout boxes to the illustrations on the book covers.

Unità 4 Il fantasy
IL GENERE

UN'IMMAGINE PER INIZIARE
Riconosci una delle figure illustrate? Quale storia ti fa venire in mente? Raccontala oralmente.

UDA 4 Le sfide del crescere
IL TEMA

UN'IMMAGINE PER INIZIARE
Che cosa ti fa venire in mente la maglietta indossata da questa ragazza?
Se dovessi disegnare il tuo percorso di crescita, come lo rappresenteresti?

I generi - Le attività di prelettura

ATTIVITÀ DI PRELETTURA

Gli INGREDIENTI del fantasy

1 Chi sono i personaggi nelle immagini? Da dove vengono? Dove vanno? Quali pericoli li aspettano? Quali amici e quali nemici incontreranno? **Scrivete** brevemente quale può essere la loro storia e **confrontatevi** in classe.



2



3 A coppie, **osservate** l'immagine. È un luogo magico? In quale mondo è collocato? Che cosa rappresentano le due isole? Sono abitate da quale tipo di popolazione? Perché sono sospese a mezz'aria? Che cosa rappresentano gli strani animali illustrati? **Fate** delle ipotesi.



IN ALTA LEGGIBILITÀ

3 **FUPPET CLASSROOM** Dal libro allo schermo

A CASA

1 **Cerca** online un video che presenti una scena tratta da un film fantasy. Puoi scegliere tra questi titoli, oppure cercarne altri con l'aiuto di una persona adulta:

- Il Signore degli Anelli – La compagnia dell'Anello (scena con l'arrivo degli hobbit a Gran Burrone)
- Le Cronache di Narnia – Il leone, la strega e l'armadio (scena del primo incontro con il fauno)
- La storia infinita (scena in cui Atreyu incontra Morla la tartaruga)

2 **Guarda** la scena scelta almeno due volte. Alla prima visione, **goditi** semplicemente la scena. Alla seconda visione, **prendi appunti** su questi elementi:

- Ambientazione:** quale tipo di mondo viene mostrato? È reale o immaginario? Quali elementi lo rendono fantastico?
- Personaggi:** quali creature o persone appaiono? Hanno poteri magici? Quali qualità li distinguono?
- Oggetti o simboli magici:** c'è qualcosa di incantato, potente o misterioso?
- Costumi, luci, colori:** come contribuiscono a farti entrare nel mondo della storia?

3 Sul quaderno, **scrivi** una breve scheda (almeno 10 righe) della scena, seguendo questa traccia:

L'ambientazione è...

Il personaggio che mi ha colpito di più è... perché...

L'elemento magico o fantastico più interessante della scena è...

Questa scena mi ha fatto pensare a... (collegamenti con libri fantasy letti, sogni, giochi, esperienze personali...)

IN CLASSE

- Presenta** le tue osservazioni leggendo ciò che hai scritto sul quaderno.
- Quali differenze ci sono tra leggere una scena fantastica e vederla al cinema? Quale tra i due mezzi espressivi ti coinvolge di più? **Discutetene** insieme in classe con la guida dell'insegnante.

472 | PERCORSO 4 IL FANTASY: TRA SFIDE E OSTACOLI DA SUPERARE

IL GENERE IL FANTASY | 473

I generi - I primi testi ad alta leggibilità

UN TESTO PER INIZIARE

LETTURA

LICIA TROISI

Una battaglia fuori e dentro di sé

Il fantasy ci porta in mondi straordinari e fantastici, che riflettono in fondo la realtà nella quale viviamo. Le sfide che i suoi protagonisti si trovano ad affrontare, anche se in contesti e modalità immaginari, spesso dipendono da motivazioni simili alle sfide del mondo reale: il desiderio di trovare il proprio posto nel mondo, il confronto con la paura e la necessità di fare i conti con il cambiamento. Nel Mondo Emerso, un regno devastato dalla guerra e soggiogato dal Tiranno, Nihal è una ragazza diversa dalla sua gente. Ma non basta essere diversi per essere speciali...

MENTRE LEGGI... prova a riflettere su queste domande.

- 1 Perché Nihal si sente diversa dagli altri protagonisti e protagoniste?
- 2 Quali prove deve affrontare per diventare una vera combattente?
- 3 Nihal vuole lottare per salvare il suo mondo, ma quali altre sfide deve affrontare dentro di sé?

L'AUTRICE

Licia Troisi (1963) è la scrittrice fantasy italiana più nota, grazie alle tre trilogie della saga del Mondo Emerso. Appassionata di scrittura fin da piccola, all'università ha scelto di studiare Antropologia, e proprio durante gli anni universitari ha iniziato a scrivere il suo primo fantasy, *Cronache del Mondo Emerso*, pubblicato nel 2004.

Presentazione del luogo e del tempo in cui si svolge la vicenda narrata

Il sole inondava tutta la pianura. Era un autunno particolarmente clemente: l'erba era ancora d'un verde vivido e ondeggiava contro le mura della città come un mare in bonaccia.

5 Sul terrazzo in cima alla torre, Nihal si godeva il vento mattutino. Era il posto più elevato di tutta Salazar: da lì si godeva la vista migliore sulla piana, che si srotolava per leghe e leghe a perdita d'occhio. Su quella distesa scondinata la città spiccava imponente con i suoi cinquanta piani di case,

IN ALTA LEGGIBILITÀ

10 botteghe e stalle. Un'unica immensa torre che conteneva una piccola metropoli di quindicimila persone, stipate nelle sue milleduecento braccia d'altezza.

15 A Nihal piaceva starsene là sopra da sola, con la brezza a scompigliarle i lunghissimi capelli. Si sedeva sulle pietre a gambe incrociate, con gli occhi chiusi e la spada di legno appoggiata al fianco, come fanno i veri guerrieri. Quando stava lassù era come pacificata. Poteva concentrarsi solo su se stessa, sui suoi pensieri più nascosti, su quella vaga malinconia che certe volte l'abbracciava, sul mormorio lento

20 che certe volte sentiva levarsi dal fondo della sua anima. Ma quello non era uno di quei giorni. Era un giorno di battaglia, e Nihal guardava la pianura come un condottiero desideroso di battersi.

25 Erano una decina, ragazzetti dai dieci anni in su. Tutti maschi, e lei femmina. Tutti seduti, e lei in piedi tra loro. Il capo: una ragazzina smilza e slanciata, con vividi occhi viola, fluenti capelli di un blu lucido e spropositate orecchie a punta. Non si sarebbe detta forte, a guardarla, ma gli altri pendevano dalle sue labbra.

30 «Oggi si lotta per le case abbandonate. I fammini stanno tutti là a spadroneggiare. Non sanno di noi e non si aspettano il nostro arrivo. Li coglieremo di sorpresa e li scacceremo con la forza delle nostre spade.» I ragazzini ascoltavano con attenzione.

35 «Il piano?» chiese il più grassoccio. «Scenderemo compatti fino al piano sopra le botteghe, poi taglieremo per i condotti di manutenzione dietro le mura; da lì sbucheremo direttamente nel loro nascondiglio. Li prenderemo alle spalle: se non ci facciamo sentire sarà un

Presentazione della protagonista della storia

Autrice dell'equilibrio

IL ROMANZO

Nihal della Terra del Vento

Nihal della Terra del Vento è il primo libro della saga *Cronache del Mondo Emerso*. Nihal è una bambina. Ha le orecchie a punta, i capelli blu e gli occhi viola. Vive nella città torre di Salazar, nella Terra del Vento. È a capo di una banda di ragazzini e ha un desiderio: sconfiggere il Tiranno che si sta impadronendo delle terre del Mondo Emerso. Lei e il giovane Senaur, dopo aver imparato a utilizzare la magia, iniziano la loro guerra contro il despota che attacca la Terra del Vento.

474 | PERCORSO 4 | IL FANTASY, TRA SFIDE E OSTACOLI DA SUPERARE

IL GENERE | IL FANTASY | 475

I generi - La teoria



Alla scoperta del GENERE

Il fantasy

Che cos'è

Il fantasy è un genere letterario diventato molto popolare negli ultimi decenni, ma le sue origini sono antiche e combinano miti, fiabe e leggende, dando origine a racconti popolari da creature fantastiche, eroi ed eroine destinati a compiere grandi imprese. Spunta così l'uso di oggetti magici. Il termine deriva dall'inglese *fantasy*, che significa "fantasia", "immaginazione", ed indica storie che si distaccano dalla realtà per narrare vicende straordinarie, che si svolgono in **mondi immaginari**. Per alcuni studiosi si studierebbe questo genere fa parte della grande area del fantastico, mentre per altri fantasy è un universo stesso di fantastico narrato che leggiamo, si tratterebbe senza fare distinzioni.

Origini e storia

► **DALL'ERCA AI ROMANZI MEDIEVALI**

Le radici del fantasy affondano nei racconti mitologici e nei poemi epici delle civiltà antiche, come l'Edda e l'Odissea, dove compaiono eroi, soprannaturali (come il ciclope Polifemo e le sirene) e protagonisti affrontano avventure fantastiche, distaccando dai fuori dal comune. Anche la letteratura medievale germanica e anglosassone ha influenzato profondamente il genere, pensiamo al ciclo di Re Artù e i cavalieri della Tavola Rotonda, nel quale incontriamo maghi come Merlino e Morgana e spade incantate, o al ciclo dei Nibelunghi, con il drago Fafnir e l'eroe Sigfrido dal mantello fatiso. Nel poema cavalleresco Orlando furioso di Ludovico Ariosto, scritto nel Cinquecento, sono presenti molti elementi magici come l'apparizione, una leggendaria creatura alata, e poi castelli incantati, fontane miracolose, eroi che rendono invisibili, trasformazione di personaggi in piante. Anche il francese Cyrano de Bergerac, nel Seicento ha creato romanzi fantastici come L'altra mondo, 60 storie e gli imperi della luna e 60 storie e gli imperi del sole, mentre in Spagna Miguel de Cervantes ideava l'universo avventuroso a tutto di Don Quixotte della Mancia. Nell'Ottocento gli inglesi William Morris e T.H. White hanno creato interi mondi, dando nuova vita agli antichi miti del Nord, ai cicli cavallereschi e alla leggenda della spada nella roccia.

► **L'EVOLUZIONE DEL FANTASY NEL NOVECENTO**

Nel Novecento formano la narrativa fantasy e poi la relativa produzione di film, dando vita a un genere di grande successo. J.R.R. Tolkien scrive La Hobbit (1937) e la trilogia Il Signore degli Anelli (1954-1955), usando le sue profonde conoscenze storiche

IL GENERE IL FANTASY | 479

Le letterature per inventare un intero mondo ricco di lingue inventate e popoli fantastici, nani, orchi, elfe, hobbit, maghi e incantesimi, nello stesso periodo C.S. Lewis pubblica Le Cronache di Narnia. Negli anni successivi Michael Ende con La storia infinita, Philip Pullman con La bussola d'oro, J.K. Rowling con la saga di Harry Potter costruiscono storie fantastiche ambientate in mondi immaginari, in cui creature favolose si scontrano in battaglia per il prevalere del bene sul male. Negli ultimi decenni, il fantasy si è diversificato in molti sottogeneri, come la **steampunk**, che mescola magia e tecnologia, o l'**urban fantasy**, ambientato in città reali con elementi fantastici.

Le caratteristiche

La storia fantasy sono generalmente ambientate in **mondi immaginari**, spesso governati da leggi e regole diverse da quelle del mondo reale. A differenza della fiaba, dove l'ambientazione non viene descritta con precisione e il magico è accettato senza spiegazioni, nel fantasy gli autori creano ambientazioni dettagliate e coerenti, a volte addirittura illustrate da maghi. I **temi** ricorrenti, oltre alla magia, sono la lotta tra il bene e il male, il viaggio, grandi battaglie, la ricerca di qualcosa da cui dipende il bene collettivo, lo spirito di sacrificio.

► **STRUTTURA**

La struttura del fantasy è caratterizzata da un intreccio di vicende lunghe e complicate:

- La **«Missione Iniziale»**: che introduce i personaggi e in cui è descritto il mondo in cui vivono.
- La **«percezione dell'opposizione»**, cioè un evento imprevisto che sconvolge la situazione iniziale, cambiando radicalmente la vita del protagonista o della protagonista che si trova spesso a dover lasciare la propria casa per intraprendere un viaggio a una missione.
- La **«sviluppo dell'azione»**: il personaggio principale affronta prove difficili, che supera anche grazie all'ottenimento di aiuti e di mezzi magici, arrivando al lieto fine.
- La **«risoluzione»**, spesso caratterizzata da un colpo di scena finale. Nella maggior parte dei casi, il bene trionfa sul male e il protagonista o la protagonista riesce a portare a termine la sua missione.

LINGUAGGIO E STILE

Il linguaggio è **evocativo**, ricco di descrizioni e attento ai minori dettagli, spesso vengono usate **figure retoriche** come metafore e similitudini, e **parole ricamate**. Anche la scelta dei nomi dei personaggi e dei luoghi non è mai casuale, ma ha lo scopo di affascinare e catturare l'attenzione di chi legge. Si prende spunto dal mondo medievale, latino o anglosassone per inventare una **lingua nuova**, come per esempio quella usata da Tolkien nel Signore degli Anelli. La narrazione è quasi sempre in **terza persona**, è ricca d'azione e fa largo uso della suspense (momento di ansia e sospensione, in attesa degli avvenimenti successivi) e di **immensità colpe di scena**, capaci di suscitare tensione.

PERSONAGGI

Molti romanzi fantasy seguono il cosiddetto **«viaggio dell'eroe»**, una struttura narrativa in cui il protagonista lascia la propria casa per affrontare pericoli, avventure, trasformazioni nel corso della storia. Questo viaggio è spesso **metafora** della difficoltà e delle sfide della **crescita personale**. I personaggi, che sono umani o fantastici, sono eroi avventurosi, dotati di caratteristiche fuori dal comune. I protagonisti e la protagonista possiedono qualità superiori (legale al coraggio o all'intelligenza, alta bontà o alta forza, e necessaria a superare terribili ostacoli, prove fisiche o di suggestione). Gli **antagonisti** e la **antagonista** possono essere creature malvagie o forze oscure, capaci di condizionare gli stati d'animo e i comportamenti dell'eroe o dell'eroina.

PERITURARE LE TUE

- 1) Elenco gli elementi che contraddistinguono una storia fantasy.
- 2) Quali sono le ultime tendenze del fantasy? In che cosa si differenziano rispetto alle classiche storie fantasy?

UNA LINEA DEL TEMPO

Autori e autrici che leggerai

1800: Lewis (1796-1833)

1850: Tolkien (1892-1972)

1900: Pullman (1931-2000)

1950: Rowling (1967-2012)

1980: Cresswell (1945-2012)

2000: Truitt (1960-2012)

IL GENERE IL FANTASY | 480

I generi - I testi antologizzati

LETTURA

Lyman Frank Baum

Alla ricerca del Mago di Oz

Crescere significa spesso affrontare l'ignoto, un tema raccontato nel fantasy attraverso viaggi straordinari, come quello di Dorothy dopo essere stata trasportata in un mondo sconosciuto, dove trovare la strada di casa, facendo affidamento solo su se stessa e sugli amici che incontra lungo il cammino. Le sue avventure diventano così una metafora delle prove che ogni giovane deve affrontare nel passaggio dall'infanzia all'età adulta.

L'AUTORE

Lyman Frank Baum, nato negli Stati Uniti nel 1856, fu autore di una ricca produzione di libri per ragazzi e ragazze. Divenne celebre nel 1900, dopo aver fatto i lavori più svariati, grazie al romanzo d'immaginazione Mago di Oz, che per due anni restò al primo posto della classifica dei libri più venduti, al punto che Baum mantenne viva l'ambientazione nel mondo di Oz in altri successivi tredici romanzi. Morì nel 1919.

MENTRE LEGGI... prova a riflettere su queste domande.

- 1 In che modo l'incontro con i Munchkin mette alla prova Dorothy e la costringe a cambiare il suo punto di vista?
- 2 Quali atteggiamenti hanno i Munchkin e la Strega nei confronti di Dorothy?
- 3 Quali sono le sfide di crescita che Dorothy deve affrontare in questo nuovo mondo?

IL ROMANZO

Il meraviglioso Mago di Oz
Dorothy Gale, ragazza orfana a Kansas. Un giorno improvvisamente scompare. Cadendo, la sua casa, la bambina si affonda per raggiungere il Mago. Dorothy incontra uno Spaventato nella speranza che il Mago possa tornare per il Tagliagiganti.

Dorothy fu una ragazza che, se non avesse potuto respirare, si sarebbe spenta. Il successo, mentre Toto le guaiava, spaventato.

482 | **PERCORSO 4** IL FANTASY, TRA SFIDE E OSTACOLI DA SUPERARE

 **Audioregistrazione**

 **Riassunto semplificato**

 **Video AI**

MENTRE LEGGI... prova a riflettere su queste domande.

- 1 In che modo l'incontro con i Munchkin mette alla prova Dorothy e la costringe a cambiare il suo punto di vista?
- 2 Quale atteggiamento hanno i Munchkin e la Strega nei confronti di Dorothy?
- 3 Quali sono le sfide di crescita che Dorothy deve affrontare in questo nuovo mondo?

«Ora disse:
«A est, non lontano da qui, si estende un immenso deserto che nessuno al mondo riuscirebbe ad attraversare»
«Dove si può riprendere un altro?» «Io lo so perché ci sono stato e l'ho visto, quel deserto. Il Sud è il paese dei Quadling»
«Io ho sentito dire che anche all'Ovest è la stessa cosa» intervenne il terzo omettino. «Il paese è abitato dai Winkie e vi regna la perfida Strega dell'Ovest. Se tu ci metteresti piede, bambina, verresti subito imprigionata»
«Il Nord è il mio paese» disse la bambina «e anch'io confino con l'immenso deserto che circonda l'intero regno di Oz. Povero povero, mia cara, che tu debba essere per sempre così sola»
Dorothy, accigliata, si mise a piangere perché si sentiva terribilmente sola in mezzo a quelle strane creature. E le sue lacrime ricaddero il core del buon Munchkin che trasse fuori i fazzoletti e si mise a unghiarle essi pure. La bambina, invece, si tolse il cappello e lo tenne in equilibrio sul naso per la piuma. Il poi si mise a contare:
«Uno... due... tre...»
D'improvviso il cappello si trasformò in una minuscola lanterna sulla quale stava scritto con il gesso, a grandi lettere:
CHE DOROTHY VADA ALLA CITTÀ DI SMERALDO
La bambina lesse, poi chiese:
«Ti chiamo Dorothy, cara?»
«Sì» rispose lei, accorgendosi gli occhi e tirando su col naso.
«Allora devi andare alla Città di Smeraldo. Forse il Mago Oz ti aiuterà»
«Mi dov'è questa città?» domandò Dorothy.
«Esattamente al centro del regno» Oz è il grande mago che la governa»
S. F. Baum, Il Mago di Oz, trad. it. di B. Guarnieri, Feltrinelli, Milano 1998

IMPRESSIONI PERSONALI

- Ti è piaciuto questo brano? Perché?
- Che cosa ti ha incuriosito di più del mondo di Oz e dei suoi abitanti?
- Al posto di Dorothy, come avresti reagito all'incontro con la Strega del Nord?

Potete condividere le vostre reazioni e scoprirle se in classe ci sono impressioni comuni o divergenti.

482 | **PERCORSO 4** IL FANTASY, TRA SFIDE E OSTACOLI DA SUPERARE

I generi - Gli esercizi sui testi antologizzati



ESERCIZI

COMPRESIONE

1. **Analisi:** Chi è Dorothy, la protagonista del romanzo?
 - a) Una donna
 - b) Una ragazza
 - c) Una giovane guerriera
2. **Analisi:** Quali decisioni di trasporto Dorothy e Toto affrontano per un mondo sconosciuto?
 - a) La casa di Dorothy
 - b) L'armatura
 - c) L'armatura
3. **Analisi:** Che cosa succede quando Dorothy si sveglia dopo il naufragio?
 - a) Chi sono i suoi abitanti che accolgono Dorothy e come sono vestiti?
 - b) Perché i Munchkins ingannano Dorothy?
 - c) Che cosa scopre Dorothy quando guarda sotto la casa?
 - d) Perché Dorothy non può tornare subito a casa?

ANALISI E INTERPRETAZIONE

1. **Analisi:** Quali dettagli della descrizione del paesaggio indicano che il mondo di Oz è molto diverso dal nostro in cui abita Dorothy?
2. **Analisi:** Come reagisce Dorothy quando scopre di aver ucciso la Strega dell'Est?
3. **Analisi:** Perché i Munchkins considerano Dorothy una fata?
4. **Analisi:** Che cosa rappresenta la tempesta di canarini?

ESERCIZI

COMPRESIONE

1. **Analisi:** Che cosa succede quando Dorothy si sveglia dopo il naufragio?
 - a) Chi sono i suoi abitanti che accolgono Dorothy e come sono vestiti?
 - b) Perché i Munchkins ingannano Dorothy?
 - c) Che cosa scopre Dorothy quando guarda sotto la casa?
 - d) Perché Dorothy non può tornare subito a casa?

ANALISI E INTERPRETAZIONE

1. **Analisi:** Quali dettagli della descrizione del paesaggio indicano che il mondo di Oz è molto diverso dal nostro in cui abita Dorothy?
2. **Analisi:** Come reagisce Dorothy quando scopre di aver ucciso la Strega dell'Est?
3. **Analisi:** Perché i Munchkins considerano Dorothy una fata?
4. **Analisi:** Che cosa rappresenta la tempesta di canarini?

ESERCIZI

COMPRESIONE

1. **Analisi:** Che cosa succede quando Dorothy si sveglia dopo il naufragio?
 - a) Chi sono i suoi abitanti che accolgono Dorothy e come sono vestiti?
 - b) Perché i Munchkins ingannano Dorothy?
 - c) Che cosa scopre Dorothy quando guarda sotto la casa?
 - d) Perché Dorothy non può tornare subito a casa?

ANALISI E INTERPRETAZIONE

1. **Analisi:** Quali dettagli della descrizione del paesaggio indicano che il mondo di Oz è molto diverso dal nostro in cui abita Dorothy?
2. **Analisi:** Come reagisce Dorothy quando scopre di aver ucciso la Strega dell'Est?
3. **Analisi:** Perché i Munchkins considerano Dorothy una fata?
4. **Analisi:** Che cosa rappresenta la tempesta di canarini?

ESERCIZI

COMPRESIONE

1. **Analisi:** Che cosa succede quando Dorothy si sveglia dopo il naufragio?
 - a) Chi sono i suoi abitanti che accolgono Dorothy e come sono vestiti?
 - b) Perché i Munchkins ingannano Dorothy?
 - c) Che cosa scopre Dorothy quando guarda sotto la casa?
 - d) Perché Dorothy non può tornare subito a casa?

ANALISI E INTERPRETAZIONE

1. **Analisi:** Quali dettagli della descrizione del paesaggio indicano che il mondo di Oz è molto diverso dal nostro in cui abita Dorothy?
2. **Analisi:** Come reagisce Dorothy quando scopre di aver ucciso la Strega dell'Est?
3. **Analisi:** Perché i Munchkins considerano Dorothy una fata?
4. **Analisi:** Che cosa rappresenta la tempesta di canarini?

IL LATINO NELLE PAROLE

La parola **città** deriva dal latino *civitas*, che indica non solo l'insieme di edifici, ma soprattutto la comunità delle persone che vi abitano. Questo termine è alla base di molte parole italiane.

I generi - L'interdisciplinarietà

Arte, storia, musica
(con QR code per
ascoltare i brani)

**Letteratura e ARTE**

INTERDISCIPLINARITÀ

Il drago, animale fantastico

► **NON TUTTI I DRAGHI SONO USUALI**
Il drago è una delle creature più caratteristiche della letteratura fantasy, dove assume molteplici e differenti ruoli. Bestia feroce da sconfiggere, aiutante saggio e potente, custode di tesori e misteri.

► **DA DOVE VENGO NO I DRAGHI**
La figura del drago affonda le sue origini nelle **mitologie** e nelle **leggende** di diverse civiltà ed è per questo molto presente nell'immaginario artistico e visivo di epoche e culture diverse. Alcuni studiosi pensano che i draghi siano nati dalle paure più antiche dell'umanità, mescolando caratteristiche spaventose come artigli, squame e denti affilati. Altri collegano la credenza nei draghi al ritrovamento, nel passato, di ossa fossili di dinosauri che, in assenza di conoscenze scientifiche, venivano attribuite a esseri mostruosi.

IMMERSIONE VISUALE

nell'immaginario occidentale il drago è una figura minacciosa e terrificante. Le leggende europee medievali, a cui si ispirano molte saghe fantasy, dipingono i draghi come creature giganti con grandi ali, squame e il potere di spuntare fuoco. Sono spesso descritti come nemici degli eroi, strumenti di morte e distruzione, simboli del male da sconfiggere. L'uccisione del drago per eccellenza è San Giorgio, il cui culto è ancora vivo in molte tradizioni religiose e popolari.

44
Piero Lisca, San Giorgio e il drago, 1900 circa, Londra, National Gallery.

45
"Cosa è il drago?" nella cathédrale di Gisors, secondo la tradizione il drago ucciso da San Giorgio.

46
Nel film d'animazione La città incantata diretto da Hayao Miyazaki il drago Haku si ispira alla divinità Fujin (ventate) presente nel folklore giapponese e vuole essere lo spirito del fiume Rokkaku. Haku è stato il giovane Chihiro e Seno e i suoi genitori da un incantesimo che li ha trasformati in maiali in una misteriosa città.

47
Tegata Shōkoku, Drago che si arrampica verso il cielo contro il Monte Fuji, 1893, collezione privata.

ATTIVITÀ

1. E voi? Che tipo di draghi avete incontrato leggendo storie e guardando film? Descrivete il vostro preferito con un testo e un disegno sul quaderno.
2. Lavorate a coppie e inventate un breve racconto che abbia come protagonista un drago a cui assegniate un ruolo positivo o negativo prendendo spunto dai materiali presentati. Il drago potrebbe per esempio essere il guardiano di un fiume inquinato o di una specie a rischio di estinzione, oppure il responsabile della deforestazione di un bosco, del prosciugamento di un fiume o di un lago.
3. Divisi in gruppi, approfondite uno dei seguenti temi e realizzate una presentazione.
 - A. Il drago nelle celebrazioni del Capodanno cinese.
 - B. San Giorgio nella fiertà regionali italiane. Potete anche approfondire la leggenda di San Giorgio e il drago, raccogliendo una selezione di dipinti e sculture dell'arte italiana ed europea di Medioevo e Rinascimento.

IL GENERE IL FANTASY

I generi - I laboratori WRW

Laboratorio **WRW**


Segui il tuo QR

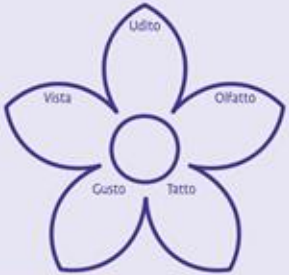
Il fascino dei luoghi

LETTURA

Mondi da creare

CONNESSIONE
I luoghi e gli spazi hanno un ruolo fondamentale nelle storie. Nei racconti fantastici in particolare, per esempio nei fantasy, i luoghi spesso non sono solo la cornice della narrazione, ma sono dei veri e propri mondi in cui la fantasia dell'autore si staccerebbe. Frequentemente a presentare un particolare luogo o un oggetto che fa da tramite fra questo mondo e quello fantastico (una porta, un pozzo, un sentiero, ma anche una mappa sconosciuta, un libro, un binario dei treni).

INSEGNAMENTO ESPLICITO
Obiettivo di questo laboratorio è imparare a conoscere un luogo immaginario descritto in un testo di narrativa a partire dalle **percezioni sensoriali** fondamentali: vista, udito, olfatto, gusto e tatto.

COINVOLGIMENTO ATTIVO



Ora tocca a te!
1. Riporta sul quaderno tutte le espressioni del brano che ti hanno aiutato a immaginare suoni, odori, colori, sapori e sensazioni tattili del luogo descritto.
Come fare? Se nel brano hai annotato un'espressione come *freddo pungente*, sul quaderno riscriverai la frase completa da cui l'hai dedotta.
In questo modo, costruirai una raccolta di parole e immagini sensoriali che ti aiuteranno a comprendere meglio l'atmosfera del testo.

LINK
Puoi usare questa strategia ogni volta che leggi un testo narrativo. Questa pratica ti aiuterà a migliorare la tua capacità di osservazione e a cogliere i dettagli che rendono un'ambientazione davvero coinvolgente.

PRATICA AUTONOMA

Pensa a un altro luogo che hai incontrato in una storia letta in passato: può essere il castello incantato di una fiaba, la foresta oscura di una leggenda, o un luogo descritto in un libro d'avventura. Anche se non ricordi tutte le descrizioni, prova a immaginare:

- quali suoni potresti associare a quel posto?
- quali odori potresti percepire?
- quali colori dominano la scena?
- quali sensazioni proveresti toccando gli oggetti intorno a te?
- quali gusti potresti assaporare?

Annota nel quaderno le tue impressioni e confrontale con quelle di un compagno o di una compagna.
Ora scegli un altro brano fantasy dalla tua antologia e ripeti l'attività.
1. Trova le parole che descrivono suoni, odori, colori, sapori e sensazioni tattili.
2. Riportale nel libro.
3. Scrivi sul quaderno le espressioni complete del testo che ti hanno colpito di più.

520 | **PERCORSO 4** IL FANTASY TRA EPICHE E OSTACOLI DA SUPERARE

LABORATORIO WRW | 521

I generi - Le prove di ascolto



PROVA D'ASCOLTO

Roald Dahl
La grotta

Ascolta due volte con attenzione il racconto tratto dal romanzo *Il GGG* dello scrittore Roald Dahl.

PRIMO ASCOLTO

Ascolta il racconto ponendo particolare attenzione alla trama e alle descrizioni dei luoghi.

1 **DISSEGNO** Disegna il viaggio di Sofia, i luoghi attraversati e la grotta in cui arriva.

2 Dove si trova la grotta del gigante?
A ☐ Nel fondo dell'oceano
B ☐ In cima a una montagna innevata
C ☐ Ai piedi di una montagna
D ☐ In mezzo a una città

3 Quale aspetto ha la pietra che nasconde l'ingresso della grotta?
A ☐ È grande come una casa.
B ☐ È piatta e sottile.
C ☐ È piccola e tonda.
D ☐ È fatta di vetro.

4 Sofia riesce a vedere bene l'interno della grotta fin da subito.
A ☐ Vero
B ☐ Falso

5 Quale aspetto ha il gigante? Che dimensioni ha? Quanto pensi possa essere grande?

6 Quali paure e quali emozioni ha provato Sofia in un primo momento? Che cosa pensava che le avrebbe fatto il gigante?

7 **EMOZIONI** Quale particolare emozione prova Sofia quando si trova nel buio?
A ☐ Curiosità
B ☐ Inimicizia
C ☐ Timore
D ☐ Rabbia

L'AUTORE

Roald Dahl (1916-1990), autore e sceneggiatore inglese di origine norvegese, ha scritto una vita avventurosa. Si trasferì giovanissimo in Africa per lavorare in una compagnia petrolifera, poi si arruolò come pilota militare nella RAF, in seguito collaborò con il controspionaggio inglese e infine ricoprì la missione di scrittore. Lavorò come sceneggiatore per il cinema (anche per un capitolo di James Bond) e creò ammantate storie per ragazzi e ragazze, molte delle quali diventate film: tra queste *La fabbrica di cioccolato*, *Le amiche Matilda* e *Il GGG*, storia di una bambina e di un grande gigante gentile e vegetariano.

SECONDO ASCOLTO

Ascolta ora il racconto ponendo attenzione al linguaggio utilizzato e alle emozioni dei personaggi.

8 Come si è sembrato il linguaggio del gigante? Descrivine le caratteristiche.

9 Come parla il gigante?
A ☐ In modo corretto e preciso
B ☐ Usando parole strane eagrammaticate
C ☐ In silenzio
D ☐ Solo con gesti

10 Quale frase pronuncia il gigante?
A ☐ «Io sono gentile!»
B ☐ «Vai via subito!»
C ☐ «Mangio le bimberle!»
D ☐ «Io ho fame!»

11 Come reagisce Sofia quando il gigante dice di avere fame?
A ☐ Ride.
B ☐ Corre via.
C ☐ Ballotta e ha paura.
D ☐ Si addormenta.

12 Il gigante indossa abiti eleganti e nuovi.
A ☐ Vero
B ☐ Falso

13 Quale emozione prova Sofia quando osserva il gigante da vicino?
A ☐ Serenità
B ☐ Invidia
C ☐ Paura
D ☐ Affetto

14 Quale rapporto si instaurerà tra Sofia e il gigante a giudicare dalle ultime frasi del brano ascoltato? Usa la fantasia!

522 | **PERCORSO 4** IL FANTASY: TRA SFIDE E OSTACOLI DA SUPERARE

IL GENERE IL FANTASY | 523

I generi - Letture, visioni, ascolti e giochi

IL FANTASY IN TANTI MODI

LIBRI

Terramare
di Ursula K. Le Guin (Brendolati, 2002)
Un giovane mago impara a padroneggiare la magia e a fronteggiare le ombre del suo mondo.

L'ultimo elfo
di Silvana De Mari (Solari, 2004)
Un viaggio alla scoperta di elfi e di un mondo dove la speranza sembra perduta.

BOOK

St. Oscuro Signore!
(gioco da tavolo, Giochi Uniti)
Un gioco di ruolo dove i vari titoli di un Signore Oscuro devono trovare scuse per le loro oscure follie!

La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor
(Indragio, Warner Bros)
Un romanzo e un elfo forgiate di anelli uniscono le forze per combattere Sauron.

Minecraft - Modalità Avventura
(Indragio)
Crea ed esplora mondi sconfinati pieni di creature e misteri.

FILM E SERIE TV

La misteriosa accademia dei giovani geni
(Disney)
In questa serie, un gruppo di ragazzi deve affrontare un'investigazione misteriosa globale.

Il Signore degli Anelli
(Brigati di Peter Jackson)
L'epico viaggio per distruggere l'Unico Anello e salvare la Terra di Mezzo.

I MIEI SUGGERIMENTI PERSONALI

La mia storia fantasy preferita è La consiglio perché

128 | PERCORSO 4 IL FANTASY TRA SPIRE E DETTAGLIATA SUGGERIRE

IL CINEMA IL FANTASY 529

SUGGERIMENTO DI LETTURA PER LA BIBLIOTECA DI CLASSE

Percy Jackson e gli Dei dell'Olimpo

di Rick Riordan

«È l'essere del mezzo sangue il personaggio. È terrificante. Nella maggior parte dei casi, si trova ammazzato in modo orribile e sanguinoso»

PERCHÉ LEGGERE QUESTO LIBRO
Oltre a essere uno dei libri fantasy più letti e amati dalle ragazze e dai ragazzi degli ultimi decenni, Percy Jackson e gli Dei dell'Olimpo riscuote le ed anche le caratteristiche più pericolose della storia di formazione: un ragazzo impara a fare affidamento su se stesso, sulle proprie abilità, a relazionarsi con gli altri, fra amici che lasciano un segno indelebile e altri che hanno il sapore truci del tradimento. Cruciale è anche il tema del rapporto con i propri genitori, la riflessione sulla origine e la necessità di accettare e abbandonare la propria identità mischiandosi con chi ci ha messo al mondo. I temi elevati sono in grado di parlare anche al pubblico di oggi, offrendo possibilità di identificazione, perché trattano questioni universali, sempre attuali. Grazie a un ritmo incalzante, una narrazione avvincente e piena di umorismo, il libro è perfetto per accostarsi alla mitologia greca in maniera originale e coinvolgente.

LA VICENDA
Percy Jackson è un ragazzo di dodici anni con una diagnosi di deficit dell'attenzione e dislessia. A scuola viene etichettato come un buono a nulla e si caccia puntualmente nei guai. Tanto che ha cambiato sei scuole in sei anni, fino ad approdare alla Yancy Academy, un collegio per ragazzi "problematici". L'età scende quando scopre di essere un semidio, figlio di Poseidone, in seguito a una serie di fatti sconcertanti, come un combattimento all'ultimo sangue con l'ingegnere di matematica, trasformato in una Puma, e l'attacco da parte del Minotauro, durante un week-end di vacanza in compagnia della madre. Le rivelazioni e i colpi di scena si susseguono rapidamente: Giove, l'ateneo di scuola, in realtà è un tutto esaurito di protettori, perché creano inestinguibile sulle sue lenzuola e fuma; e ragione il cospicuo di Campi Mezzosangue, un luogo in cui vengono allevati i semidivini come lui.

IL CINEMA

IL FANTASY 529

PER LA BIBLIOTECA DI CLASSE

Il mito sono terribilmente reali, però non vivono più in Grecia, bensì negli USA, al di sopra dell'Empire State Building. Al campo Percy scopre questo e altro, ritrovando il suo professore di lettere, che impara a conoscere nelle sembianze di Cronos, catturo immortale e alienatore di anni. Accanto ingenuamente di aver rubato la fulgore di Zeus, Percy deve affrontare un viaggio epico per dimostrare la sua innocenza ed evitare una guerra tra le divinità dell'Olimpo, accompagnato dai suoi amici Annabeth, figlia di Atene, e Grover. Lunga la strada, i tre addosso conigliano a fidi gli uni degli altri, facendo i conti con le proprie paure e preoccupazioni. Nel corso dell'impresa Percy incontra Medusa, la Chimera, Arco e si incontra con creature mitologiche, fino a giungere negli inferi, per evitare l'inganno del furto e, soprattutto, scoprire la verità sulla propria identità.

ATTIVITÀ

UNA DIVINITÀ IN FAMIGLIA
1 «Ricorda ai tuoi studenti che gli dei facevano spesso figli con i mortali. Chiedi loro di realizzare una ricerca e di scegliere con quale dio o dea vorrebbero essere imparentati. I ragazzi dovrebbero creare una foto della loro divinità preferita e spiegare il perché della loro scelta» (preziosi-dibattito ideas dall'autore Rick Riordan)

IL VIAGGIO DI PERCY
1 «Usando una mappa degli Stati Uniti d'America, chiedi ai tuoi studenti di definire un percorso per arrivare da New York a Los Angeles. Chiedi loro di scegliere almeno cinque città in cui vorrebbero fare una sosta e dovranno elencare per ognuna almeno tre attrazioni (monumenti, natura, arte...) che vorrebbero visitare. La mappa si può reperire online oppure usando atlanti e testi di geografia» (simone-dibattito ideas dall'autore Rick Riordan)

LA MIA OPINIONE PERSONALE
Consigliami questo libro? A chi? Motiva le tue risposte!

129 | PERCORSO 4 IL FANTASY TRA SPIRE E DETTAGLIATA SUGGERIRE

IL CINEMA IL FANTASY 529

I generi - Le pagine finali

[illegible]

I temi - Gli ottavini a finestra



Gli ottavini a finestra



I temi - Le unità didattiche di Felicemente



I temi - Il podcast *La forza delle parole*

Fabio Geda



→ **12 puntate:** una per ciascuna unità tematica

Spazio alle domande!



DEASCUOLA

I prossimi appuntamenti

Iscriviti subito: <https://formazione.deascuola.it/offerta-formativa/webinar/>

Webinar

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA
Insegnare con... Green Life

11 Marzo 2026, 17:00
con: Luca Mercalli



Webinar

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA
Insegnare con... MAGIS

16 Marzo 2026, 17:00
con: Andrea Balbo



Webinar

INSEGNARE ITALIANO, STORIA E GEOGRAFIA
Educare ai nuovi media e potenziare le competenze linguistiche

19 Marzo 2026, 17:00
con: Lorenzo Redaelli



Scopri *Felicamente*

Consulta la [scheda sul sito](#)

Richiedi copia digitale:

<https://deascuola.it/work/evaluate/felicamente-23413/>

